KONAMI

EDIÇÃO EM PORTUGUÊS

SHONEN JUMP

Yu-Gi-Oh!

ESTAMPAS ILUSTRADAS

MANUAL OFICIAL DE REGRAS

Versão 9.0

Índice

4 Batalhas e Correntes

5 Outras Regras

O que é Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS?

Com Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS você pode fazer parte do empolgante mundo de ação apresentado no sucesso da TV e dos quadrinhos.

Nesta emocionante competição, dois duelistas disputam entre si usando uma variedade de Cards de Monstros, Magias e Armadilhas para derrotar os monstros do oponente e ser o primeiro a deixar o oponente com o PV (Ponto de Vida).

Tudo o que você precisa para começar a Duelar está neste Deck, mas há milhares de outros cards para escolher, obtenha esses novos cards através dos Pacotes Individuais, customize seu Deck e amplie suas chances de vitória!

Este é o manual de regras oficial de Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS. É muito importante aprender a Duelar corretamente, portanto, se você é novo neste universo, deve lê-lo com atenção antes de começar a Duelar. Entender as regras lhe ajudará a tirar o melhor de seus cards, por isso tenha sempre em mãos este manual de regras durante suas primeiras partidas. Você pode também visitar o site www.yugioh-card.com para informações adicionais.

Alguns cards não estão disponíveis em Português.

SOBRE YU-GI-OH!

CRIE SEU PRÓPRIO DECK

Com milhares de cards dentre os quais escolher, você pode criar e customizar seu próprio Deck com seus cards favoritos. Cada duelista tem seu próprio Deck, único e completamente diferente do Deck dos outros duelistas, o que deixa os duelos realmente empolgantes!

BATALHE COM MONSTROS FANTÁSTICOS E COMBOS INCRÍVEIS



Mesmo quando um card não tem poder suficiente sozinho, ele pode se tornar muito poderoso ao ser combinado com outro card. Divirta-se colecionando todos os diferentes cards disponíveis, crie seus próprios combos e libere esse incrível poder em Duelo.

MELHORE SEU DECK COM PACOTES INDIVIDUAIS



Novos pacotes individuais são lançados regularmente, trazendo novos cards e novos combos, adicionando novos poderes ao seu Deck. Os Duelos evoluem a cada novo lançamento, o que sempre os mantém divertidos e empolgantes.

I Como Começar

O que é preciso para Duelar

■ Deck .... (40 a 60 cards)

Reúna seus cards favoritos em um Deck que siga as seguintes regras:

- O Deck deve conter entre 40 e 60 cards.
- Você só pode ter 3 cópias de um mesmo card em seu Deck, Deck Adicional ou Deck Auxiliar combinados.

Além disso, alguns cards tem seu uso Proibido, Limitado ou Semi-Limitado em torneios oficiais. (Consulte a página 45, para mais detalhes.)

Tente manter seu Deck próximo ao limite mínimo de 40 cards. Em um Deck com muitos cards é muito mais difícil comprar seus melhores cards nos momentos em que você mais precisa. Este Deck é chamado de Deck Principal.

■ Deck Adicional....................................(0 a 15 cards)

Este Deck contém seus Monstros Xyz, Sincros e de Fusão que você pode invocar durante o Duelo ao cumprir algumas condições. As regras para o Deck Adicional são:

- Você pode ter até 15 cards no seu Deck Adicional.
- O Deck Adicional pode conter Monstros Xyz, Monstros Sincros e Monstros de Fusão, em qualquer combinação.
- Esses cards não contam para o limite mínimo de 40 cards em seu Deck Principal.

■ Deck Auxiliar ....(0 a 15 cards)

Este é um Deck separado de cards que você pode usar para fazer alterações em seu Deck durante uma Partida. Depois de cada Duelo em uma Partida, você pode trocar qualquer card do seu Deck Auxiliar por um card do seu Deck Principal e/ou Deck Adicional para adaptar sua estratégia à do oponente. O número de cards em seu Deck Auxiliar não deve ser maior que 15. O número de cards em seu Deck Auxiliar antes e depois de uma troca deve ser exatamente o mesmo.

Outras coisas que você pode precisar

Moeda

Alguns cards podem exigir que você lance uma moeda. Se você utilizar algum desses cards em seu deck, tenha uma moeda sempre à mão.

Dado

Assim como acontece com a moeda, alguns cards exigem que você role um dado. Se você utilizar algum desses em seu deck, tenha sempre com você um dado normal com os números de 1 a 6.

Marcadores

Alguns cards requerem marcadores com os quais podemos marcar diversas informações como o número de turnos ou o poder de um card. Você pode usar pequenos objetos, como pedrinhas, clipes ou moedas como marcadores, que devem ser colocados sobre cards com a face para cima.

Fichas de Monstro

Fichas são usadas para representar monstros que podem ser criados por efeitos de cards. Qualquer objeto usado como Ficha deve ter duas posições em que ele possa ser usado para indicar claramente sua posição de batalha. (Consulte a página 45, para mais detalhes.)

Coisas que podem ajudar durante o Duelo

Calculadora

Os PV mudam rapidamente durante um Duelo. É recomendável usar uma calculadora para marcar seus PV. Durante Duelos importantes, você também pode usar uma folha de papel para anotá-los com mais certeza.

Protetores

Protetores plásticos servem para prevenir que seus cards sejam dobrados ou esfolados. Se decidir usar protetores, eles devem ser todos iguais para que seus cards não sejam considerados marcados.



O Tapete de Duelo

O Tapete de Duelo ajuda a organizar seus cards durante um Duelo. Quando você usa seus cards, eles são colocados no Tapete de Duelo. Diferentes tipos de cards são colocados em diferentes Zonas.

Cada duelista precisa ter seu próprio Tapete de Duelo; coloque-os frente a frente durante os Duelos. Este espaço combinado é conhecido como "o campo". O Tapete de Duelo contido neste produto é apenas a sua metade do campo. Os cards que você "controla" são aqueles que estão no seu lado do campo.

Você também pode Duelar sem um Tapete de Duelo, desde que se lembre de onde colocar seus cards.

1 Zona de Monstros

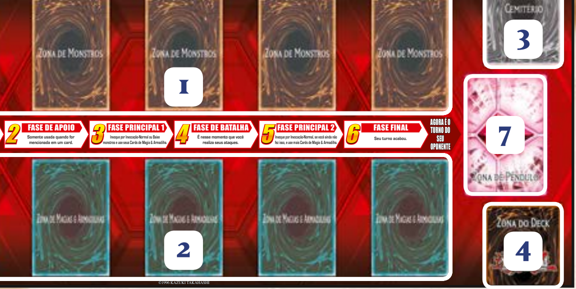
Este é o lugar onde você coloca seus monstros quando eles são usados. Você pode ter até 5 cards aqui. Existem 3 maneiras principais de posicionar seus Cards de Monstro: com a face para cima em Posição de Ataque, com a face para cima em Posição de Defesa ou com a face para baixo em Posição de Defesa. Posicione o card na vertical para Posição de Ataque e na horizontal para Posição de Defesa.

2 Zona de Magias & Armadilhas

Este é o lugar onde você coloca seus Cards de Magia e Armadilha. Você pode ter até 5 cards aqui. Você pode colocá-los aqui com a face para cima, para ativá-los, ou com a face para baixo. Uma vez que os Cards de Magia precisam ser colocados aqui quando são ativados, nenhum Card de Magia pode ser lançado se todos os 5 espaços estiverem ocupados.

3 Cemitério

Quando um Card de Monstro é destruído ou quando Cards de Magia ou Armadilha são usados, eles são enviados para este espaço com a face para cima. O conteúdo dos Cemitérios dos dois duelistas é de conhecimento público, logo, seu oponente pode consultar o seu a qualquer hora durante o Duelo. A ordem dos cards no Cemitério não pode ser alterada.



4
Zona do Deck

Seu Deck deve ser colocado com a face para baixo neste local. É daqui que os duelistas compram seus cards e os colocam em suas mãos. Se um efeito de card exige que você revele algum card do seu Deck ou procure por algum card nele, embaralhe-o e coloque-o de volta neste local depois de resolver o efeito.

5
Zona de Campo

Cards de Magia Especiais, chamados Cards de Magia de Campo, são colocados aqui. Cada duelista pode ter 1 Card de Magia de Campo no seu próprio lado do campo. Para usar outra Magia de Campo, envie a anterior para o Cemitério. Cards de Magia de Campo não contam para o limite de 5 cards da sua Zona de Magias & Armadilhas.

6
Zona do Deck Adicional

Coloque seu Deck Adicional com a face para baixo aqui. Você pode olhar os cards do seu Deck Adicional a qualquer momento.

Esta área anteriormente era para o Deck de Fusão. Qualquer efeito de card que se aplique ao Deck de Fusão é agora se aplica ao Deck Adicional.

7
Zona de Pêndulo

Quando você ativa um Card de Monstro Pêndulo como um Card de Magia, você o coloca com a face para cima neste espaço. Cards de Monstro Pêndulo usados como Cards de Magia não contam para o limite de 5 cards da sua Zona de Magias e Armadilhas ou Zona de Monstros. (Consulte a página 12 para mais informações sobre Cards de Monstro Pêndulo.)

2 Tipos de Card

Cards de Monstro

COMO LER UM CARD



1 Nome do Card

Este é o nome do card. Quando o nome de um card é mencionado no texto de um card ele sempre aparece entre aspas. Se diferentes cards tem o mesmo nome, eles são considerados o mesmo card.

2 Nível

Conte o número de estrelas aqui para descobrir o Nível do monstro. No caso dos Monstros Xyz, as estrelas representam a Classe do monstro e ficam à esquerda.

3 Atributo

Todo monstro tem um Atributo. Este Atributo é importante para alguns efeitos de card.



4 Tipo

Os monstros são divididos em diversos Tipos. Alguns monstros com habilidades específicas também apresentarão aqui informações adicionais, ao lado do seu Tipo.

5 Número do Card

O número de identificação do card é encontrado aqui. Este número é útil para colecionar os cards e para organizar sua coleção.

6 ATK (Pontos de Ataque) / DEF (Pontos de Defesa)

ATK são os Pontos de Ataque de um Monstro e DEF são os Pontos de Defesa de um Monstro. Quanto maior os Pontos de Ataque e os Pontos de Defesa, melhor as chances do monstro na batalha.

7 Descrição do Card

Os efeitos do card estão escritos aqui, descrevendo as habilidades especiais do monstro e como usá-las. Normalmente, os efeitos de um monstro não podem ser usados enquanto ele estiver com a face para baixo. Os Cards de Monstro amarelos não têm efeito e, por isso, usam este espaço para uma breve descrição, que não afeta o Duelo.

O QUE É UM CARD DE MONSTRO?

Os Cards de Monstro são usados para batalhar e derrotar seu oponente. A batalha entre os Monstros é o fundamento de qualquer Duelo.

Existem diversos tipos de Cards de Monstro. Yu-Gi-Oh é muito mais que uma simples briga, por isso, monstros com muitos Pontos de Ataque e Defesa não são o bastante. Também existem monstros com poderosos efeitos especiais, mesmo que tenham pouco ATK e DEF. Portanto, seu sucesso num Duelo depende de sua habilidade em fazer bom uso dos diferentes tipos de cards. Vamos dar uma olhada nos diferentes tipos de monstros.



‹‹‹ Monstros Normais

Estes são os Cards de Monstro básicos, que não tem habilidades especiais. Muitos Monstros Normais têm Pontos de Ataque e Pontos de Defesa mais elevados que os Monstros de Efeito, em vez de apresentarem habilidades especiais.



‹‹‹ Monstros de Efeito

Um Monstro de Efeito é um monstro que tem habilidades especiais.

Os efeitos desses monstros são divididos em quatro categorias:

- **Efeito Contínuo**
- **Efeito de Ignição**
- **Efeito Rápido**
- **Efeito de Gatilho** **(incluindo Virar)**

Efeito Contínuo

Este efeito fica ativo enquanto o Monstro de Efeito estiver no campo com a face para cima. Ele começa a funcionar quando o monstro aparece no campo, e acaba assim que o monstro deixa o campo ou quando ele não estiver mais com a face para cima; não existe nenhum gatilho para esse tipo de ativação. Esses monstros são ainda mais úteis quando você consegue criar uma estratégia para protegê-los enquanto estiverem no campo.

Exemplo Monstros com ATK 2000 ou menos não podem declarar um ataque.

Efeito de Ignição

Você pode usar esse tipo de efeito ao declarar sua ativação durante sua Fase Principal. (Consulte "Estrutura do Turno", página 30.) Alguns Efeitos de Ignição têm custos para sua ativação, por exemplo, descartar cards da sua mão, oferecer um monstro como Tributo ou pagar Pontos de Vida. Uma vez que é possível escolher quando você quer ativar esse tipo de efeito, é mais fácil criar combos com ele.

Exemplo Você pode oferecer este card como Tributo e, depois, escolher 1 monstro no campo; destrua o alvo.

Efeito Rápido

Esses são efeitos especiais de monstros que você pode ativar mesmo durante o turno do seu oponente. Esses tipos de efeito têm uma Velocidade de Magia 2, embora todos os outros efeitos de monstro tenham uma Velocidade de Magia 1. (Consulte "Velocidade de Magia", página 41.) Uma vez que é difícil para o seu oponente prever a ativação desses cards, eles podem gerar uma grande surpresa.

(Antigamente esse efeito era conhecido como Efeito de Múltiplos Gatilhos)

Exemplo Durante o turno de qualquer duelista, quando um efeito é ativado: você pode escolher 1 card no seu Cemitério; Invoque-o por Invocação-Especial.

Efeito de Gatilho

Esses efeitos ativam em momentos específicos, como por exemplo, "durante a Fase de Apoio" ou "quando este monstro for destruído". Esses cards podem criar combos incríveis, porém nesse tipo de situação é mais fácil para o oponente prever o que vai acontecer, logo, também é mais fácil tentar impedir a ativação.

Exemplo Quando este card for destruído em batalha e enviado para o Cemitério: escolha 1 card no campo; destrua o alvo.

Efeito de Virar

Um efeito de Virar é parte de um Efeito de Gatilho. Este é um efeito que é ativado quando um card com a face para baixo é virado com a face para cima. Isso pode acontecer quando ele é Invocado por Invocação-Virar, quando ele é atacado enquanto esta com a face para baixo ou quando é virado com a face para cima por um efeito de card. Esses efeitos começam com a palavra "VIRE:" no card. Quando você tem um monstro com a face para baixo, seu oponente deve tomar cuidado, porque ele não sabe se ele tem um efeito de Virar ou não.

Exemplo VIRE: Compre 1 card.



‹‹‹ Cards de Monstro Pêndulo

Os Monstros Pêndulo são um novo tipo de monstro que nubla a barreira entre Monstros e Magias! Eles podem ser Invocados como monstros para atacar e defender ou podem ser ativados como Cards de Magia em suas Zonas de Pêndulo para ativar habilidades especiais e permitir que um duelista passa Invocar por Invocação-Pêndulo!

Efeito de Pêndulo - Quando você usa este card como um Card de Magia na sua Zona de Pêndulo, este é o seu efeito. Alguns Cards de Monstro Pêndulo podem não ter Efeitos de Pêndulo.

Escala de Pêndulo - A Escala de Pêndulo é um número que determina quais monstros podem ser Invocados por Invocação-Especial durante uma Invocação-Pêndulo. A Escala de Pêndulo deste card é 1.

Efeito do Monstro - Quando você usa este card como um Card de Monstro normal, este é o seu efeito. Alguns Cards de Monstro Pêndulo podem não ter efeitos de monstro.



Como realizar uma Invocação-Pêndulo

Durante sua Fase Principal, você pode ativar Cards de Monstro Pêndulo como Cards de Magia nas suas Zonas de Pêndulo. Quando tiver um em cada Zona de Pêndulo, você pode Invocar uma horda de monstros por Invocação-Pêndulo!

1. Uma vez por turno, durante sua Fase Principal, declare que você está Invocando por Invocação-Pêndulo.

2. Consulte os valores das Escalas de Pêndulo nas laterais dos seus 2 Cards de Monstro Pêndulo e Invoque por Invocação-Especial tantos monstros quanto quiser da sua mão ou do Deck Adicional cujos Níveis estejam entre os valores dessas Escalas de Pêndulo.





Você pode Invocar por Invocação-Especial monstros de Níveis 2, 3, 4, 5, 6 e 7.



Sempre que um dos seus Cards de Monstro Pêndulo no campo (independente da Zona em que estiver ou se ele é um monstro ou não) seria enviado para o Cemitério, em vez disso, coloque-os com a face para cima no topo do seu Deck Adicional. Depois você pode voltar a Invocá-los por Invocação-Pêndulo!



‹‹‹ Monstros Xyz

Os Monstros Xyz são um tipo de monstro poderoso! Você pode Invocar um Monstro Xyz quando controlar outros monstros do mesmo Nível. Os Monstros Xyz ficam no seu Deck Adicional, não no seu Deck Principal, onde ficam esperando que você os chame para a ação.

Matérias necessárias para uma Invocação-Xyz

Essa é a Classe do seu Monstro Xyz. Monstros Xyz possuem Classes em vez de Níveis. Monstros Xyz mais fortes possuem uma Classe maior. Este é um Monstro Xyz de Classe 4.

Essas são as Matérias Xyz que você precisa para Invocar este monstro. Você precisa de 2 monstros de Nível 4 como Matérias Xyz para Invocar este monstro. As Matérias Xyz devem estar com a face para cima para que possam ser utilizadas.



Como Fazer uma Invocação-Xyz

Uma Invocação-Xyz é um jeito fácil e divertido de fazer uma Invocação-Especial de um Monstro Xyz do seu Deck Adicional. Veja como se faz!

1 Escolha um Monstro Xyz do seu Deck Adicional para o qual você possui as Matérias Xyz corretas. As Matérias Xyz devem estar com a face para cima no seu lado do campo.

2 Empilhe as Matérias Xyz uma sobre a outra.

3 Pegue o Monstro Xyz do seu Deck Adicional e coloque-o sobre as Matérias Xyz empilhadas.



Nível 4

+



Nível 4

=



Invocação-Xyz

Quando um Monstro Xyz diz que você deve "desassociar" uma Matéria Xyz, pegue um dos cards de Matéria Xyz empilhados abaixo do Monstro Xyz e o envie para o Cemitério.



‹‹‹ Monstros Sincro

Os Monstros Sincro ficam no seu Deck Adicional, separados do Deck Principal. Você pode fazer uma Invocação-Especial de um poderoso Monstro Sincro para o campo em instantes simplesmente usando os Níveis dos seus monstros. Você pode Invocá-los por Invocação-Sincro do seu Deck Adicional ao enviar 1 monstro "Regulador" com a face para cima e um número qualquer de monstros não-Reguladores com a face para cima do seu lado do campo para o Cemitério. Quando a soma dos Níveis de todos esses monstros for exatamente igual ao Nível do Monstro Sincro, ele é Invocado.



‹‹‹ Monstros Reguladores para uma Invocação-Sincro

Para realizar a Invocação-Sincro de um Monstro Sincro, você precisa de 1 Regulador (procure a palavra "Regulador" ao lado do Tipo do Monstro). O monstro Regulador e os outros monstros com a face para cima usados na Invocação-Sincro são chamados de Matérias Sincro. A soma dos Níveis desses monstros é igual ao Nível do Monstro Sincro que você pode Invocar.

Como Fazer uma Invocação Sincro

1 Durante sua Fase Principal, você pode declarar uma Invocação-Sincro quando o Nível combinado total de 1 monstro Regulador com a face para cima e qualquer número de outros monstros com a face para cima que você controla forem iguais ao Nível do Monstro Sincro que você deseja Invocar.

2 Depois de conferir novamente o Nível do Monstro Sincro que você deseja Invocar, envie as Matérias Sincro com a face para cima do seu lado do campo para o Cemitério.

3 Depois de enviar as Matérias Sincro do campo para o Cemitério, pegue o Monstro Sincro do seu Deck Adicional e coloque-o no campo com a face para cima em Posição de Ataque ou com a face para cima em Posição de Defesa.

Nível 3		Nível 2		Nível 5
	+		=	
Regulador		Monstro Não-Regulador		Invocação-Sincro!



‹‹‹ Monstros de Fusão

Os Monstros de Fusão também ficam no seu Deck Adicional (não no seu Deck Principal). Você pode Invocá-los ao usar os monstros listados especificamente nos cards (chamados de Matérias de Fusão), combinando-os com um card de Invocação, como o card "Polimerização". Eles normalmente têm habilidades especiais e também Pontos de Ataque muito elevados.

Como Fazer uma Invocação-Fusão

1 Se você tiver todas as Matérias de Fusão listadas no card do Monstro de Fusão, e elas estiverem nos lugares especificados pelo seu card de Invocação, você pode ativar o card de Invocação colocando-o em sua Zona de Magias & Armadilhas.

2 Envie as Matérias de Fusão para o Cemitério, então pegue o Monstro de Fusão correto do seu Deck Adicional, coloque-o no campo com a face para cima em Posição de Ataque ou Posição de Defesa. Finalmente, envie o card de Invocação para o Cemitério. (Se o efeito de outro card fizer com que suas Matérias de Fusão sejam enviadas a outro lugar que não seja o Cemitério após o processo de Invocação, envie-os a esse outro lugar, mas a Invocação-Fusão ainda acontece.)



Polimerização

3 Lembre-se que para usar um Monstro de Fusão durante um Duelo ele deve estar no seu Deck Adicional. Além disso, uma vez que uma Invocação-Fusão requer cards específicos, não se esqueça de incluir esse cards no seu Deck Principal.



Monstros de Ritual

Os Monstros de Ritual são monstros especiais que são Invocados por Invocação-Especial por meio de um Card de Magia de Ritual específico, além de um Tributo exigido. Os Cards de Monstros de Ritual ficam no seu Deck Principal e não podem ser Invocados a não ser que você possua todos os cards necessários na mão ou no campo ao mesmo tempo. Os Monstros de Ritual normalmente têm ATK e DEF elevados e alguns também tem habilidades especiais, assim como os Monstros de Fusão.

Como Fazer uma Invocação por Ritual

1 Quando você tiver um Card de Magia de Ritual, juntamente com o Card de Monstro de Ritual correspondente, na sua mão, além dos Tributos exigidos (conforme listado no Card de Magia de Ritual), você pode ativar o Card de Magia de Ritual colocando-o na Zona de Magia & Armadilha.

2 Se você conseguir ativar com sucesso o Card de Magia de Ritual, ofereça os monstros como Tributos, enviando-os da sua mão ou do campo para o Cemitério. O Card de Magia de Ritual listará os Tributos exigidos.

3 Depois de enviar os monstros Tributo para o Cemitério, coloque o Card de Monstro de Ritual no campo com a face para cima em Posição de Ataque ou de Defesa. Finalmente coloque o Card de Magia de Ritual no Cemitério.



Card de Magia de Ritual

Invocar Cards de Monstro

Existem diversas maneiras de trazer um monstro para o campo. Essas maneiras podem ser divididas em 2 grupos: ações que podem ser realizadas uma vez por turno e ações que podem ser realizadas várias vezes por turno.

Você pode realizar uma dessas ações, uma vez por turno

■ Invocação Normal (e Invocação-Tributo)

Este é o jeito mais comum de Invocar um monstro. Simplesmente coloque o Card de Monstro da sua mão para o campo com a face para cima em Posição de Ataque. Todos os Monstros Normais e a maioria dos Monstros de Efeito (a não ser aqueles que têm alguma restrição especifica) podem ser Invocados dessa maneira.

Contudo, no caso de monstros de Nível 5 ou mais, você deve oferecer pelo menos 1 monstro que você controla como Tributo antes da Invocação Normal. Isso é conhecido como Invocação-Tributo. Monstros de Nível 5 ou 6 requerem 1 Tributo e monstros de Nível 7 ou mais requerem 2 Tributos.

Nível 5, 6	Nível 7 ou mais
1 Tributo	2 Tributos

■ Baixar

Escolher um Card de Monstro da sua mão e colocá-lo no campo com a face para baixo em Posição de Defesa é chamado de Baixar. Para Baixar um monstro de Nível 5 ou mais você ainda precisa oferecer um Tributo.

É importante lembrar que Baixar um monstro no campo com a face para baixo em Posição de Defesa NÃO É considerado uma Invocação. Ele foi Baixado e pode ser Invocado por Virar ou pode ser virado com a face para cima por um ataque ou efeito de card. Lembre-se, você só pode fazer uma Invocação Normal OU ação de Baixar uma vez por turno, portanto, se você Baixar um monstro, não poderá fazer uma Invocação-Normal neste turno.

Nota: Você não pode colocar um monstro da sua mão no campo com a face para cima em Posição de Defesa.

■ Invocação por Virar

Você pode mudar a posição de um monstro com a face para baixo em Posição de Defesa e colocá-lo com a face para cima em Posição de Ataque sem usar um efeito de card. Isso se chama uma Invocação por Virar. Quando Invocar por Virar, você não pode colocar o monstro com face para cima em Posição de Defesa, somente com a face para cima em Posição de Ataque. Um Card de Monstro não pode sofrer uma Invocação por Virar no mesmo turno em que foi Baixado no campo. Você não pode usar a maioria dos efeitos de um monstro até que ele esteja com a face para cima.

■ Invocação Especial

Alguns monstros podem ser colocados no campo sem ser por Invocação Normal ou Baixar. Isso é chamado de Invocação-Especial. Invocações-Pêndulo, Invocações-Xyz, Invocações-Sincro, Invocações-Fusão e Invocações-Ritual são todas Invocações-Especiais. Alguns Monstros de Efeito também possuem condições especificas que os permitem serem Invocados por Invocação-Especial. Exceto quando especificado o contrário, um monstro pode ser Invocado por Invocação-Especial tanto com a face para cima em Posição de Ataque quanto com a face para cima em Posição de Defesa.

■ Invocação-Especial pelo Efeito de um Card

Monstros também podem ser Invocados por Invocação-Especial no campo pelo efeito de outro card. Isso é diferente de um "Monstro de Invocação-Especial". Você não pode usar um card para fazer a Invocação-Especial desses monstros da sua mão, Deck ou Cemitério, a não ser que eles já tenham sido Invocados correntemente antes. Por exemplo, se um Monstro Sincro é enviado do Deck Adicional para o Cemitério sem ter sido Invocado por Invocação-Sincro, você não pode usar um Card de Magia para fazer a Invocação-Especial dele do Cemitério, porque Monstros Sincro devem ser primeiro Invocados pela Invocação-Especial correta, para depois serem Invocados por Invocação-Especial pelo efeito de outro card.

COMO LER UM CARD



1 Nome do Card

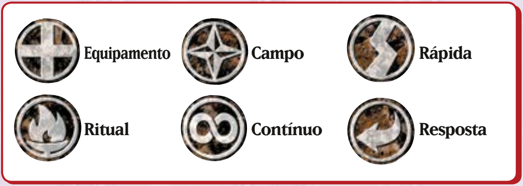
Lembre-se, cards com o mesmo nome são considerados o mesmo card e você pode ter no máximo 3 cópias do mesmo card em seu Deck Principal e em seu Deck Auxiliar combinados.

2 Tipo

Em vez de apresentarem um símbolo de Atributo como os Cards de Monstro, um Card de Magia tem o símbolo de "MAGIA 魔" e um Card de Armadilha tem o símbolo de "ARMADILHA 罠".

3 Ícone

Existem 6 tipos de ícones que representam as propriedades especiais que um Card de Magia e Armadilha podem ter. Cards de Magia e Armadilha sem um ícone são chamados de Card de Magia Normal e Card de Armadilha Normal.



4 Descrição do Card

As condições de ativação e os efeitos de um card são descritos aqui. Leia a descrição do card com atenção e siga as instruções.

5 Número do Card

O número de identificação do card se encontra aqui. Este número é útil para colecionar e organizar sua coleção.



‹‹‹ Cards de Magia

Os Cards de Magia normalmente só podem ser ativados durante a sua Fase Principal e auxiliam com seus diferentes efeitos. Os Cards de Magia possuem muitos efeitos poderosos, como a capacidade de destruir outros cards ou aumentar o poder dos monstros. Guarde esses cards em sua mão até que você possa conseguir tirar o melhor deles.

Cards de Magia Normais

Cards de Magia Normais possuem efeitos de utilização única. Para utilizar um Card de Magia Normal, anuncie sua ativação para o oponente, colocando-o no campo com a face para cima. Se a ativação for bem-sucedida, então resolva o efeito descrito no card. Depois de resolver o efeito, envie o card para o Cemitério.

Cards de Magia de Ritual

Esses Cards de Magia são usados para a realização de Invocações-Ritual. Utilize-os da mesma maneira que faria com um Card de Magia Normal.

Cards de Magia Contínuos

Esses cards permanecem no campo depois de ativados e seus efeitos continuam ativos enquanto o card estiver no campo com a face para cima. Por meio dos Cards de Magia Contínuos você pode criar efeitos positivos duradouros com um único card, o que é ótimo. Porém, existe a possibilidade de que o seu oponente remova seu card do campo antes que você possa se beneficiar desses efeitos.

Cards de Magia de Equipamento

Esses cards oferecem um efeito adicional a um monstro de sua escolha no campo com a face para cima (um monstro seu ou do seu oponente, dependendo do card). Eles continuam no campo depois de ativos. O Card de Magia de Equipamento só afeta um monstro (chamado de Monstro Equipado), mas ainda ocupa uma de suas Zonas de Magia & Armadilha. Se possível, deixe-o na zona exatamente abaixo do monstro equipado para que fique mais fácil de lembrar. Se o monstro equipado for destruído, virado com a face para baixo ou removido do campo, seu Card de Equipamento é destruído.

Cards de Magia de Campo

Esses cards são colocados na Zona do Campo e continuam ali. Cada duelista pode ter 1 Card de Magia de Campo no seu próprio lado do campo. Para usar outra Magia de Campo, envie a anterior para o Cemitério. Muitos efeitos de Magia de Campo afetam os DOIS duelistas.

Esses cards podem ser colocados com a face para baixo na Zona do Campo, mas não estão ativos até que sejam virados com a face para cima.

Cards de Magia Rápida

Esses Cards de Magia são especiais, eles podem ser ativados durante qualquer Fase do seu turno, não apenas durante sua Fase Principal. Você também pode ativá-los durante o turno do oponente, caso o tenha Baixado antes, mas, neste caso, você não pode ativá-lo no mesmo turno em que o Baixou.



Cards de Armadilha

Os Cards de Armadilha vão ajudá-lo com diferentes efeitos, assim como os Cards de Magia. A grande diferença entre eles é que você pode ativar Cards de Armadilha durante o turno do seu oponente. Muitos Cards de Magia possuem efeitos ofensivos, mas os Cards de Armadilha têm a habilidade de surpreender seu oponente, atrapalhando seus ataques e suas estratégias. A utilização dos Cards de Armadilha pode ser um pouco traiçoeira já que seu oponente tem a chance de fazer algumas coisas antes que você possa ativá-los.

Cards de Armadilha Normais

Antes que você possa ativar um Card de Armadilha, você deve primeiro Baixá-lo no campo. Você não pode ativar uma Armadilha no mesmo turno em que a Baixou, mas você pode ativá-la a qualquer momento depois disso — a partir do começo do turno seguinte.

Os Cards de Armadilha Normais possuem efeitos de utilização única e assim que seus efeitos forem resolvidos eles são enviados ao Cemitério, assim como os Cards de Magia Normais. Eles também são similares aos Cards de Magia Normais pelo fato de que, assim que ativados, torna-se difícil interromper seus efeitos. No entanto, seu oponente pode destruir seus Cards de Armadilha com a face para baixo no turno em que eles forem Baixados ou antes do momento correto de sua ativação. Por isso, você deve estar atento em relação a quando utilizar seus Cards de Armadilha.

Cards de Armadilha Contínuos

Assim como acontece com os Cards de Magia Contínuos, os Cards de Armadilha Contínuos continuam no campo depois de ativados e seus efeitos continuam ativos enquanto eles estiverem no campo com a face para cima. Alguns Cards de Armadilha Contínuos têm habilidades similares aos Efeitos de Ignição a aos Efeitos de Gatilho que podem ser encontrados em Cards de Monstro de Efeito.

Os Cards de Armadilha Contínuos podem ter efeitos que limitem as opções do seu oponente ou que causam lentamente dano aos PV do oponente.

Cards de Resposta

Esses Cards de Armadilha normalmente são ativados em resposta à ativação de outros cards e podem ter habilidades que neguem os efeitos desses cards. Esse tipo de Armadilha é efetivo contra Cards de Magia Normais ou Cards de Armadilha Normais, que normalmente são difíceis de interromper. Contudo, muitos Cards de Resposta têm um custo para serem ativados.

■ A Diferença entre Cards de Magia Baixados e Cards de Armadilha Baixados

Os Cards de Magia podem ser Baixados no campo com a face para baixo assim como Cards de Armadilha. No entanto, as regras para os tipos de cards são diferentes. Os Cards de Magia podem ser ativados durante a Fase Principal no mesmo turno em que foram Baixados (exceto pelos Cards de Magia de Rápida). Baixá-los não faz com que você possa ativá-los no turno do oponente; eles ainda só podem ser ativados na sua Fase Principal. Você pode Baixar um Card de Magia no campo com a face para baixo para blefar, levando seu oponente a acreditar que você tem uma poderosa Armadilha.

Que Comece o Duelo!

Como Duelar e Como Vencer

Uma partida é dividida em 3 Duelos. Um Duelo acaba quando um dos duelistas vence ou em caso de um empate. O vencedor da partida é aquele que vencer 2 Duelos em um melhor de 3 Duelos.

Vencendo um Duelo

Cada duelista começa um Duelo com 8000 PV (Pontos de Vida). Você ganha um Duelo se: reduzir os PV do oponente a 0; se seu oponente não for capaz de comprar um card; ou se o efeito especial de um card diz que você venceu. Se você e seu oponente chegarem a 0 PV ao mesmo tempo, o Duelo é declarado um empate.

Condições de Vitória

- Reduzir os PV do oponente a 0.
- Seu oponente não é capaz de comprar um card em um momento que deveria fazê-lo.
- Vencer por meio do efeito especial de um card.

Preparando-se para o Duelo

Antes de começar um Duelo, siga esses 4 passos. Além disso, lembre-se de ter consigo todos os itens adicionais que seu Deck pode precisar, como moedas e marcadores.

1 Depois de cumprimentar seu oponente, embaralhe bem seu Deck. Depois você pode embaralhar e cortar o Deck do seu oponente (tenha cuidado ao manusear os cards do seu oponente).

2 Depois de cortar, posicione os Decks com a face para baixo nas Zonas do Deck adequadas no campo. Caso você esteja usando um Deck Adicional com Monstros Xyz, Monstros Sincro ou Monstros de Fusão, posicione-o com a face para baixo na Zona do Deck Adicional.

3 Os dois duelistas mostram um ao outro seus Decks Auxiliares e anotam o número de cards neles, confirmando que eles possuem 15 cards ou menos (os cards devem ser contados com a face para baixo). Se você trocar cards entre seu Deck Principal e seu Deck Auxiliar depois do primeiro Duelo, conte novamente os cards do seu Deck Auxiliar para o seu oponente, mostrando que o número de cards se mantém o mesmo.

4 Tire Pedra, Papel ou Tesoura, ou lance uma moeda. O vencedor decide se começa ou não o Duelo. Para os próximos Duelos, o perdedor do Duelo anterior escolhe quem começa. Se o resultado do Duelo anterior terminar em um empate, determine quem começa o próximo Duelo por meio de outro lance de moeda etc. Finalmente, compre 5 cards do topo do seu Deck: esta é a sua mão inicial.

Começando com o primeiro duelista, é hora do Duelo!

Estrutura do Turno

Um Duelo segue em uma sequência de turnos que são divididos em fases.

Prepare-se para o Duelo

Turno do 1° duelista

Fase de Compra

Fase de Apoio

Fase Principal 1

Fase de Batalha

Fase Principal 2

Fase Final

Se nenhuma batalha ocorrer

Turno do 2° duelista

Fase de Compra

Essa é a primeira fase. O duelista ao qual o turno pertence (o "duelista do turno") compra 1 card do topo do seu Deck. Um duelista sem nenhum card restante no seu Deck e, portanto, incapaz de comprar, perde o Duelo. Depois de comprar, os Cards de Armadilha ou os Cards de Magia Rápida podem ser ativados antes de você prosseguir para a Fase de Apoio.

IMPORTANTE: O duelista que começar o Duelo não pode comprar durante a Fase de Compra do seu primeiro turno.

Ações Principais nesta Fase	Comprar 1 card (exceto pelo 1º turno do Duelo).
Outras Ações Possíveis	Ativar Cards de Armadilha, Cards de Magia Rápida, etc.

Fase de Apoio

Alguns cards têm efeitos que ativam ou custos que você deve pagar na Fase de Apoio. Se você não tiver nenhum desses cards no campo, você ainda pode ativar Cards de Armadilha ou Cards de Magia Rápida antes de prosseguir para a sua Fase Principal 1.

Ação Principal nesta Fase	Resolver cards de efeito que envolvam essa fase.
Outras Ações Possíveis	Ativar Cards de Armadilha, Cards de Magia de Rápida, etc.

Fase Principal 1

Essa é a fase onde você utiliza a maioria dos seus cards: você pode fazer Invocações-Normais, Baixar ou mudar a posição de batalha dos monstros; ativar efeitos de cards; e Baixar Cards de Magia e Armadilha. Essas ações podem ser feitas na ordem que você quiser, mas algumas ações têm restrições.

Ações possíveis nessa Fase

Invocar ou Baixar um Monstro

Não existe limite para o número de vezes que você pode fazer uma Invocação por Virar ou uma Invocação-Especial durante um turno, mas você só pode fazer uma Invocação-Normal ou Baixar um monstro (incluindo Invocações-Tributo) uma vez por turno.

Mudar a Posição de Batalha dos Seus Monstros

Isso inclui Invocar um monstro por Virar ou mudar a posição de um monstro com a face para cima para Posição de Ataque ou de Defesa. Você pode mudar a posição de cada monstro que você controla, exceto em três casos. 1. Você não pode mudar a posição de batalha de um monstro que foi colocado no campo no mesmo turno. 2. Você não pode mudar a posição de batalha de um monstro durante a Fase Principal 2 se o monstro atacou durante a Fase de Batalha. 3. Você não pode mudar a posição de batalha de um monstro se você já mudou a posição de batalha desse monstro uma vez no mesmo turno.

Ativar um Card ou Efeito

Você pode ativar Cards de Magia ou de Armadilha ou o efeito de Cards de Monstro, de Magia ou de Armadilha quantas vezes quiser durante esta fase, pelo menos enquanto você puder continuar pagando os custos envolvidos.

Baixar Cards de Magia e Armadilha

Você pode Baixar Cards de Magia e Armadilha com a face para baixo na sua Zona de Magias & Armadilhas durante esta fase, enquanto tiver espaço.

Fase de Batalha

Agora é a hora de batalhar com seus Cards de Monstro! Esta fase é dividida em etapas.

Você não precisa conduzir sua Fase de Batalha todo turno, mesmo se houver um monstro no campo.

IMPORTANTE: O duelista que começar o Duelo não pode conduzir sua Fase de Batalha durante seu primeiro turno.

Ações possíveis nesta Fase	Batalhar com monstros. Ativar Cards de Armadilha e Cards de Magia Rápida.

Fluxo da Fase de Batalha

I Etapa Inicial

2 Etapa de Batalha

3 Etapa de Dano

4 Etapa Final

A Fase de Batalha é dividida em 4 etapas e é conduzida na ordem mostrada no diagrama. A Etapa de Batalha e a Etapa de Dano são repetidas toda vez que você ataca com um monstro.

1 Etapa Inicial

Esta etapa inicia a Fase de Batalha. O duelista do turno deve anunciar: "Eu estou entrando na Fase de Batalha".

Lembre-se, o duelista que começar o Duelo não pode conduzir sua Fase de Batalha durante seu primeiro turno.

2 Etapa de Batalha

Selecione 1 monstro no seu lado do campo com quem atacar e 1 monstro do seu oponente que vai ser o alvo do ataque. Se seu oponente não possuir monstros no campo, você pode atacá-lo diretamente. Depois disso, prossiga para a Etapa de Dano. Feito isso, o duelista atacante volta para a Etapa de Batalha e repete o processo. Cada monstro com a face para cima em Posição de Ataque que você controla pode atacar 1 vez por turno. Você não precisa atacar com todos os monstros se não quiser.

3 Etapa de Dano

Nesta etapa, os duelistas calculam o resultado da batalha e qualquer dano resultante. (Consulte "Regras da Batalha entre Monstros", página 37.) Depois de terminar a Etapa de Dano, volte para a Etapa de Batalha.

4 Etapa Final

Depois de resolver todas as suas batalhas ao repetir as Etapas de Batalha e Dano e não tiver mais monstros com os quais deseja atacar, anuncie ao seu oponente que você esta terminando a Fase de Batalha.

■ Regras de Repetição durante a Fase de Batalha

Depois de anunciar o monstro atacante e o monstro alvo do ataque durante a Etapa de Batalha, o alvo do ataque pode ser removido do campo ou um novo monstro pode surgir no campo do oponente antes da Etapa de Dano devido ao efeito de um card. Isso causa uma "Repetição". Quando isso ocorre, você pode escolher atacar com o mesmo monstro novamente, escolher atacar com um monstro diferente ou escolher não atacar. Observe que se você atacar com um monstro diferente, o primeiro monstro é considerado como tendo declarado um ataque e não pode atacar novamente neste turno.

Declare o monstro atacante e o monstro alvo do ataque.

▼

Ocorre uma alteração nos monstros controlados pelo oponente antes da Etapa de Dano.

▼

Uma Repetição acontece! Selecione novamente o monstro alvo.

Fase Principal 2

Se você conduziu sua Fase de Batalha, seu turno em seguida avança para a Fase Principal 2. As ações que um duelista pode realizar nesta fase são as mesmas que na Fase Principal 1. No entanto, se na Fase Principal 1 ele já realizou alguma ação que possui um limite em relação ao número de vezes que ela pode ser realizada, ele não pode realizá-la novamente na Fase Principal 2. Reflita se você deseja ativar e Baixar Cards de Magia e Armadilha, Invocar ou Baixar um monstro (caso não tenha feito isso na Fase Principal 1) baseando-se na situação pós Fase de Batalha. Use esta fase para se preparar para o turno do oponente.

Ações Possíveis nessa Fase
Invocar ou Baixar um monstro. Mudar a posição de batalha dos seus monstros. Ativar um card ou um efeito. Baixar Cards de Magia ou de Armadilha.

Fase Final

Anuncie o fim do seu turno e, se houver algum card no campo que diz: "...durante a Fase Final..." em seu texto, resolva o efeito nesta fase. Se você tiver mais que 6 cards na mão no final desta fase, descarte cards de sua escolha para o Cemitério até que tenha apenas 6 cards na sua mão.

Ações nesta Fase	Resolva os efeitos de cards que ativam nesta fase. Se você tiver mais que 6 cards na sua mão, descarte.
Outras Ações Possíveis nesta Fase	Ativar Cards de Armadilha e Cards de Magia Rápida.

Regras da Batalha entre Monstros

REGRAS DA ETAPA DE DANO

Durante a Etapa de Dano, existem limites em relação a que cards você pode ativar. Além disso, durante a Etapa de Dano, efeitos de Virar resolvem de maneira um pouco diferente.

■Limitações na Ativação de Cards

Durante a Etapa de Dano, você só pode ativar Cards de Resposta ou cards que alterem diretamente o ATK ou a DEF de um monstro. Mesmo assim, esses cards só podem ser ativados até o começo do cálculo de dano.

■Atacando um Card com a Face para Baixo

Se você atacar um monstro com a face para baixo em Posição de Defesa, vire o card com a face para cima em Posição de Defesa na Etapa de Dano. Agora você pode ver a DEF do monstro e, então, calcular o dano.

■Ativação de um Efeito de Virar

Quando um monstro atacado é virado com a face para cima, qualquer efeito de Virar é ativado e resolvido depois do cálculo de dano. Se você precisa escolher um monstro como alvo do efeito de Virar, você não pode escolher um monstro que foi destruído durante o cálculo de dano.

COMO DETERMINAR O DANO

Você deve calcular o dano de batalha de acordo com a posição de batalha do monstro que você esta atacando. Se você atacar um monstro em Posição de Ataque, compare ATK com ATK. Se você atacar um monstro em Posição de Defesa, compare o ATK com a DEF do monstro atacado.

Quando Você Ataca um Monstro em Posição de Ataque

ATK do Monstro Atacante **contra** **ATK do Monstro do Oponente**

VITÓRIA

Quando o ATK do seu monstro atacante é maior que o ATK do monstro do oponente, o monstro atacante destrói o monstro do oponente e o envia para o Cemitério.

A diferença pela qual o ATK do seu monstro atacante exceder o ATK do monstro do seu oponente é subtraída dos PV do oponente como dano de batalha.

EMPATE

Quando o ATK do seu monstro atacante é igual ao ATK do monstro do seu oponente, o resultado é considerado um empate e os dois monstros são destruídos.

Nenhum dos duelistas sofre qualquer dano de batalha.

DERROTA

Quando o ATK do seu monstro atacante é menor que o ATK do monstro do oponente, o monstro atacante é destruído e enviado para o Cemitério.

A diferença pela qual o ATK do monstro do oponente exceder o ATK do seu monstro atacante é subtraída dos seus PV como dano de batalha.

Quando Você Ataca um Monstro em Posição de Defesa

ATK do Monstro Atacante **contra** **DEF do Monstro do Oponente**

VITÓRIA

Quando o ATK do seu monstro atacante é maior que a DEF do monstro do oponente, o monstro atacante destrói o monstro do oponente e o envia para o Cemitério.

Nenhum dos duelistas sofre qualquer dano de batalha.

EMPATE

Quando o ATK do seu monstro atacante é igual à DEF do monstro do oponente, nenhum dos monstros é destruído.

Nenhum dos duelistas toma nenhum dano de batalha.

DERROTA

Quando o ATK do seu monstro atacante é menor que a DEF do monstro do seu oponente, nenhum monstro é destruído.

A diferença pela qual a DEF do monstro do oponente exceder o ATK do seu monstro atacante é subtraída dos seus PV como dano de batalha.

Se o Seu Oponente Não Tem Monstros

Se não houver monstros no lado do campo do seu oponente, você pode atacá-lo diretamente. Todo o valor de ATK do seu monstro atacante é subtraído dos PV do seu oponente como dano de batalha.

O QUE É UMA CORRENTE?

Correntes são uma maneira de ordenar a resolução de múltiplos efeitos de card. Elas são usadas quando mais de 1 card é ativado de uma vez (consulte a página 46) ou quando um duelista deseja utilizar um efeito depois que um card foi utilizado, mas ANTES que aquele card tenha tido algum efeito no Duelo.

Se o efeito de um card for ativado, o oponente sempre tem a oportunidade de responder com um efeito de card dele próprio, criando, assim, uma Corrente. Se o seu oponente responder com um efeito, você pode então, optar por responder e adicionar mais um efeito para a Corrente. Se seu oponente não responder, você pode ativar um segundo efeito, criando uma Corrente para a ativação do seu próprio card. Os dois duelistas continuam a adicionar efeitos à Corrente até que os dois decidam não adicionar mais nada e, então, você resolve o desfecho em ordem reversa – começando com o ultimo card a ser ativado.

Você deve sempre ter o cuidado de não resolver o efeito de seus cards antes de perguntar ao seu oponente se ele deseja iniciar uma Corrente.

VELOCIDADES DE MAGIA

Todo tipo de efeito de card tem uma Velocidade de Magia entre 1 e 3. Se você deseja responder a um efeito de card numa corrente, você deve usar um efeito que tenha uma Velocidade de Magia de 2 ou mais, sendo que o efeito não pode ter uma Velocidade de Magia menor que a do efeito ao qual você esta respondendo. Consulte a página 41 para uma introdução às Velocidades de Magia de cada tipo de card.

Velocidades de Magia

Efeitos de Magia, de Armadilha e de Monstros de Efeito têm diferentes Velocidades de Magia. As Velocidades de Magia vão de 1 a 3. Você só pode responder com um efeito se ele tiver uma Velocidade de Magia de 2 ou mais e se ele tiver uma Velocidade de Magia maior ou igual ao efeito anterior a ele no Elo da Corrente.

■Velocidade de Magia 1

Magias (Normais, de Equipamento, Contínuas, de Campo, de Ritual), efeitos de Monstros de Efeito (Ignição, Gatilho e Virar).

Essa é a Velocidades de Magia mais lenta. Esses cards não podem ser ativados em resposta a nenhum outro efeito. Normalmente, esses efeitos não podem fazer parte de um Elo 2 da Corrente ou maior, a não ser que múltiplos efeitos de Velocidade de Magia 1 sejam ativados simultaneamente.

■Velocidade de Magia 2

Armadilhas (Normais, Contínuas), Magias Rápidas, Efeitos Rápidos de Monstros de Efeito.

Esses cards podem ser usados para responder a um efeito com Velocidade de Magia 2 e, normalmente, também podem ser ativados durante qualquer fase.

■Velocidade de Magia 3

Resposta

Essa é a Veolcidade de Magia mais rápida e pode ser usada em resposta a um card de qualquer Velocidade de Magia. Apenas outro card de Velocidade de Magia 3 pode ser usado em resposta a esses cards.

Como Funciona uma Corrente

[Corrente Completa]

[Elo 4 da Corrente]
Card com Velocidade de Magia 2 ou 3 usado contra o Elo 3 da Corrente

[Elo 3 da Corrente]
Card com Velocidade de Magia 2 ou 3 usado contra o Elo 2 da Corrente

[Elo 2 da Corrente]
Card com Velocidade de Magia 2 ou 3 usado contra o Elo 1 da Corrente

[Elo 1 da Corrente]
Card com Velocidade de Magia 1 ou 2 usado

Ordem de ativação ↑

Ordem de resolução ↓

Conforme mostrado no diagrama acima, o primeiro efeito ativado é o Elo 1 da Corrente. O efeito seguinte é o Elo 2 da Corrente e assim por diante. Sempre que um novo Elo da Corrente é criado, eles são empilhados seguindo a ordem de ativação dos cards. Assim que a Corrente é completada, o desfecho é resolvido começando pelo card mais recente a ser ativado no topo da Corrente, e seguindo para baixo até o Elo 1 da Corrente.

EXEMPLO DE UMA CORRENTE

O duelista A ativa "Tempestade Pesada" e o duelista B responde ativando seu "Rugido Ameaçador" que já estava Baixado. Então, o duelista A responde ativando as "Sete Ferramentas do Bandido".

Neste caso, os Elos da Corrente são empilhados conforme demonstrado abaixo.

Elo	Card	Velocidade	Efeito
Elo 3 da Corrente	**"Sete Ferramentas do Bandido"**	Velocidade de Magia 3	**Nega o efeito do "Rugido Ameaçador".**
Elo 2 da Corrente	**"Rugido Ameaçador"**	Velocidade de Magia 2	**Impede que o oponente declare um ataque neste turno.**
Elo 1 da Corrente	**"Tempestade Pesada"**	Velocidade de Magia 1	**Destrói todos os Cards de Magia e Armadilha no campo.**

O card "Sete Ferramentas do Bandido" (Elo 3 da Corrente) resolve primeiro negando a ativação do "Rugido Ameaçador".

"Rugido Ameaçador" (Elo 2 da Corrente) deveria ativar, mas o efeito das "Sete Ferramentas do Bandido" impede sua ativação. Dessa forma, o dono do turno ainda poderá declarar ataques.

Então, o efeito da "Tempestade Pesada" (Elo 1 da Corrente) resolve com sucesso, destruindo todos os Cards de Magia e Armadilha no campo, permitindo que o duelista do turno ataque sem a interferência de Cards de Magia ou de Armadilha.

PRIORIDADE DO DUELISTA DO TURNO

O duelista do turno sempre começa com Prioridade, que é a oportunidade de ativar um card primeiro em cada fase ou etapa do turno dele. Enquanto o duelista do turno mantiver a Prioridade, o oponente não pode ativar cards ou efeitos, exceto por efeitos que ativem automaticamente, como efeitos de Gatilho e de Virar.

O duelista do turno pode:

- Usar sua Prioridade para usar um card ou ativar um efeito OU
- Passar a Prioridade para o oponente para que ele possa ativar um efeito.

Um duelista deve passar a Prioridade para o oponente quando estiver seguindo para a próxima fase ou etapa. Estritamente falando, você deveria sempre declarar que você está passando a Prioridade antes do fim de cada fase ou etapa e perguntar ao seu oponente se ele deseja usar algum card. Entretanto, para facilitar o Duelo, anunciar o fim de suas fases ou etapas implica automaticamente em passar a Prioridade. Logo, quando você anuncia o fim de uma fase, seu oponente pode simplesmente dizer: "Antes do fim da sua fase, eu ativo este card" e usar o card.

- O duelista do turno começa com a Prioridade para ativar um card ou efeito.
- Depois da ativação de um card – e no final de cada fase ou etapa – a Prioridade passa para o oponente.

5 Outras Regras

■Cards Proibidos e Limitados

Normalmente seu Deck (incluindo o Deck Auxiliar e o Deck Adicional) pode conter até 3 cópias de um card que tenha o mesmo nome. No entanto, alguns cards possuem restrições específicas de quantidade que limitam mais profundamente o número de cópias que podem ser incluídas num Deck.

Existem 3 tipos de restrição: cards Limitados são restritos a 1 cópia num Deck, enquanto cards Semi-Limitados são restritos a 2 cópias num Deck. Cards Proibidos não podem ser incluídos no Deck. A lista de cards Proibidos e Limitados é atualizada regularmente e postada no Site Oficial de Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS na Internet. Essa lista é usada nos torneios oficiais, portanto, por favor, confira-a antes de participar.

Site Oficial: www.yugioh-card.com

■Fichas de Monstro

Fichas de Monstro são Monstros que aparecem no campo como resultado de um efeito de card. Elas não estão inclusas no Deck e não podem ser enviadas para nenhum lugar – como para a mão ou para o Cemitério – só podem estar no campo. Quando uma Ficha é destruída ou retornada à mão ou ao Deck, em vez disso, ela é simplesmente removida do campo.



Você pode usar Fichas oficiais, moeda, protetores de cards ou qualquer marcador similar (desde que ele possa indicar a Posição de Ataque e a Posição de Defesa) como Fichas de Monstro e deixá-las na Zona de Monstros. Cada Ficha de Monstro ocupa 1 de suas 5 Zona de Monstros. Suas posições de batalha permitidas são com a face para cima em Posição de Ataque ou com a face para cima em Posição de Defesa. Fichas não podem ser utilizadas como Matérias Xyz.

■Conhecimento Público

O número de cards na mão de um duelista e no Deck, os cards no Cemitério e os PV atuais de cada duelista são de domínio público e os dois duelistas podem verificar qualquer uma dessas informações a qualquer momento. Se perguntado sobre uma delas, você deve responder ao seu oponente com a informação verdadeira. Você pode manusear e verificar os cards do Cemitério do oponente, porém, deve primeiro pedir a ele permissão. Além disso, você não pode alterar a ordem dos cards enquanto estiver olhando o Cemitério.

■Se os dois duelistas conduzem ações simultaneamente

Em situações como "Cada duelista escolhe 1 monstro", nas quais os dois duelistas resolvem um efeito simultaneamente, o duelista do turno resolve o efeito primeiro. Nesse exemplo, depois que o duelista do turno escolher um monstro, o outro duelista pode escolher o dele.

■Quando múltiplos cards são ativados simultaneamente

Se os efeitos de cards com Velocidade de Magia 1 (como Efeitos de Gatilho) forem ativados simultaneamente, eles resolvem numa Corrente especial.

Essa Corrente é montada começando com o efeito do duelista do turno. Se houver apenas 1 efeito, este será o Elo 1 da Corrente. Se houverem 2 ou mais efeitos, o duelista do turno constrói a Corrente com os efeitos dos seus cards, selecionando a ordem na qual eles irão entrar na Corrente. Então, o oponente continua a Corrente com os seus efeitos. Dessa forma, os efeitos serão resolvidos começando pelo oponente.

■Marcadores

É possível que você precise colocar marcadores sobre um card para identificar algum efeito de card. Você não pode utilizar marcadores a não ser que um efeito de card permita isto. Cards podem ter efeitos que mudam de acordo com o número de marcadores neles ou que exigem que você remova marcadores como custo. Alguns marcadores possuem nomes específicos como "Marcador de Magia" ou "Marcador de Tempo". Além do nome, os marcadores não possuem efeitos próprios.

■Monstros com o ATK

Monstros com ATK o não podem destruir nada em batalha. Se dois monstros em Posição de Ataque com ATK o batalham entre si, nenhum monstro é destruído.

■Regras vs. Efeitos de Card

Se houver uma discrepância entre as regras básicas e um efeito de card, o efeito de card prevalece. Por exemplo, um monstro pode atacar apenas uma vez por turno, contudo, por meio de o efeito de um card é possível que um monstro ataque duas vezes.

■Ações que não criam uma Corrente

Você só pode criar uma Corrente ao responder à ativação de um card ou efeito. Invocar um monstro, oferecer um Tributo, mudar a posição de batalha de um monstro e pagar custos não são ativações de efeito, logo, você não pode responder a essas ações e criar uma Corrente.

■Matérias Xyz

Os monstros usados em uma Invocação-Xyz são chamados de "Matérias Xyz" e são colocados embaixo do Monstro Xyz para mostrar que estão associados a ele. Monstros que se tornaram Matérias Xyz não são tratados como cards no campo. Quando um Monstro Xyz sai do campo, todas as Matérias Xyz anexados a ela são enviados para o Cemitério. Se um Monstro Xyz é virado com a face para baixo ou tem seu controle tomado pelo oponente, suas Matérias Xyz não são enviados para o Cemitério. Elas continuam associadas ao Monstro Xyz.

■Deixar o Campo

Alguns monstros têm efeitos que ativam ao "deixar o campo". Esses efeitos ativam quando o monstro é enviado para o Cemitério, é banido ou é retornado para a mão ou para o Deck Adicional. Quando um monstro no campo é embaralhado no Deck Principal ou se torna uma Matéria Xyz, ele não está mais no campo, porém, seus efeitos de "deixar o campo" não são ativados nesses casos

●Aleatório
Quando um efeito de card diz que você deve escolher um card aleatoriamente, não existe uma maneira oficial de fazê-lo. Qualquer opção é válida, desde que nenhum dos duelistas tenha como determinar qual card esta sendo escolhido.

●Atacar Diretamente
Atacar diretamente significa que o monstro esta atacando o duelista em vez de um monstro. Nesse caso, o dano ao duelista será igual ao ATK do monstro. Alguns monstros possuem efeitos que os permitem atacar diretamente o oponente mesmo que ele controle um monstro.

●ATK (ou DEF) Original
O ATK (ou DEF) Original é o número dos pontos de ATK (ou de DEF) impresso no Card de Monstro. Isso não inclui quaisquer aumentos causados por Cards de Magia de Equipamento ou outros efeitos de card.

●Baixar
Colocar um card no campo com a face para baixo é chamado Baixar. No caso dos Cards de Monstro, colocá-lo no campo com a face para baixo em Posição de Defesa é chamado de Baixar. Qualquer card no campo com a face para baixo é considerado Baixado.

●Buscar no seu Deck
Sempre que um efeito o instrui a adicionar um card do seu Deck para a sua mão ou a Invocar por Invocação-Especial um monstro do seu Deck, você pode pegar seu Deck e buscar nele o card apropriado. Sempre que buscar um card em seu Deck você depois deve embaralhá-lo e oferecer ao seu oponente para que ele possa embaralhá-lo ou cortá-lo. Você não pode ativar um efeito para buscar um card no seu Deck, se nele não há cards que cumpram os requisitos da busca.

●Card de Equipamento
Além dos Cards de Magia de Equipamento, às vezes, Cards de Armadilha ou Cards de Monstro podem ser equipados em um monstro. Cards de Armadilha equipados ainda são considerados Cards de Armadilha, mas Cards de Monstros equipados são considerados Magia de Equipamento. O termo "Card de Equipamento" inclui os três tipos (Magias de

Equipamento convencionais, Cards de Armadilha equipados e monstros equipados a outros monstros). Se um Card de Monstro for equipado em um monstro, ele permanece equipado àquele monstro e não pode ser movido a outro alvo, mesmo por efeitos de cards que normalmente permitiriam que isso fosse feito.
EXCEÇÃO: Monstros de Union equipados por seus próprios efeitos podem ser movidos por efeitos de cards apropriados.

●Cards Banidos (Anteriormente conhecidos como Removidos de Jogo)

Normalmente um card usado é enviado para o Cemitério. Contudo, quando um card é banido, em vez disso, ele é separado do campo. No final de um Duelo, você deve retornar seus cards banidos para o Deck para que possa usá-los no próximo Duelo.

●Cards no Campo

Quando "cards no campo" estiver no texto de um card, ele se refere a todos os cards no Tapete de Duelo, exceto o Cemitério, o Deck e o Deck Adicional.

●Controle

Um card que você controla é um card no seu lado do campo. Você é o duelista que pode tomar decisões a respeito daquele card. Seu oponente pode tomar o controle de um card seu com o efeito de um card. Nesse caso ele é movido para o lado do oponente no campo. Entretanto, se este card, que esta sob o controle do oponente, é enviado para o Cemitério, retornado para a mão ou para o Deck, ele é sempre retornado para a mão ou para o Deck do dono do card.

●Dano de Batalha

Dano de batalha é o dano causado a um duelista por um monstro atacante ou pela batalha entre dois monstros. Isso é diferente do dano causado pelo efeito de um Monstro de Efeito, Card de Magia ou Card de Armadilha.

●Dano de Batalha Perfurante

Alguns monstros causam dano de batalha Perfurante quando atacam um monstro em Posição de Defesa. Isso significa que você causa dano aos PV do seu oponente igual à diferença pela qual o ATK do seu monstro atacante exceder a DEF do monstro do oponente que está defendendo.

●Descartar

Descartar significa enviar um card da sua mão para o Cemitério. Isso pode acontecer devido a um efeito de card ou quando você precisa ajustar o número de cards na sua mão durante a Fase Final.

●Destruir

Um card é destruído quando ele é enviado para o Cemitério depois de uma batalha entre monstros ou por um efeito que destrua um card. Um card que é retornado do campo para a mão ou para o Deck ou que é enviado para o Cemitério como custo ou como Tributo NÃO é considerado "destruído".

●Efeitos de Cards

O efeito de um card é a habilidade especial escrita nele, como os efeitos de uma Magia, Armadilha ou de um Monstro de Efeito. Os custos necessários para ativar uma habilidade não fazem parte do efeito. As condições que descrevem como usar um "Monstro de Invocação-Especial" também não são efeitos.

●Embaralhar

Não existe uma regra sobre como embaralhar o Deck, mas enquanto estiver embaralhando, você não pode olhar para os cards, nem organizá-los para depois embaralhar.

●Enviar para o Cemitério

Um card pode ser enviado para o Cemitério de diversas maneiras. Destruir ou descartar um card e oferecer um monstro como Tributo são todas ações que enviam um card para o Cemitério e normalmente ativam Efeitos de Gatilho que contêm "Quando este card for enviado para o Cemitério...".

EXCEÇÃO: Quando um card banido é movido para o Cemitério, ele não é considerado como sendo "enviado para o Cemitério".

●Escavar

Quando um card diz para "escavar" cards de seu Deck, você deve revelar os cards escavados aos duelistas. Então, antes de fazer qualquer coisa, siga as instruções do card de efeito que lhe fez escavar. Os cards que estão sendo escavados ainda são tratados como

se estivessem no Deck até que sejam enviados a outro lugar pelas instruções do card de escavação.

●Monstro Equipado

Um monstro equipado com um Card de Equipamento é considerado um "monstro equipado". Quando esse monstro é destruído ou virado com a face para baixo, o card equipado perde o alvo e é destruído e enviado para o Cemitério.

●Oferecer como Tributo

Oferecer um monstro como Tributo abrange enviar um monstro que você controla para o Cemitério. Você pode oferecer como Tributo um monstro com a face para baixo ou com a face para cima, a não ser quando indicado o contrário. Oferecer um monstro como Tributo é um dos custos possíveis para uma Invocação ou para ativar um efeito. Um monstro que for oferecido como Tributo e enviado para o Cemitério não é considerado como tendo sido "destruído".

●Pagar um Custo

Pagar um custo é uma ação requerida para que um duelista possa ativar um card, um efeito ou Invocar um monstro. Oferecer um Tributo para a Invocação-Tributo de um monstro de Nível 5 é um exemplo de custo. Outros custos comuns incluem descartar, pagar PV ou banir cards. Você deve pagar todos os custos antes de declarar a ativação de um card. Mesmo que a ativação do card seja negada, você não recebe de volta os custos que já foram pagos.

●Revelar

Quando um efeito diz que você deve revelar um card, você deve mostrá-lo para os dois duelistas. É possível que você tenha que revelar um card com a face para baixo, um card da sua mão ou o card do topo do seu Deck. Revelar um card, não ativa o card, nem ativa seu efeito de Virar. Normalmente, cards revelados voltam à sua posição original depois de serem vistos pelos dois duelistas.

Para informações adicionais sobre Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS, por favor visite www.yugioh-card.com

Para ver o Tutorial sobre Invocações-Pêndulo, visite yugioh-card.com/lat-am/pt/pendulum

Para perguntas gerais, envie um e-mail para: us-cardsupport@konami.com

O conteúdo da coleção está sujeito a mudanças. Não garantimos nenhuma frequência específica de estampas em um dado pacote ou caixa, exceto quando indicado diferente. Produzido e distribuído por Konami Digital Entertainment, Inc. (2381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245, USA) e Konami Digital Entertainment BV (Leworth House, 14 - 16 Sheet Street, Windsor, Berkshire, SL4 1BG, Reino Unido). Distribuído no Brasil por DEVIR Livraria Ltda. Rua Teodureto Souto, 624 — Cambuci, CEP 01539-000 — São Paulo — SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. SAC: (011)2127-8787. Fabricado na Bélgica. Em caso de dúvidas, entre em contato com: us-cardsupport@konami.com